

# **PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN 1 PURWOSARI**

**Adea Nur Azizah  
2021143640**

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 1 Purwosari. Penelitian ini menggunakan metode *true experimental* dengan desain *posttest-only control group design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang belajar dengan metode *role playing* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode biasa. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai posttest siswa di kelas eksperimen sebesar 77,6, sedangkan kelas kontrol hanya 48,8. Observasi juga menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen memiliki keterampilan berbicara yang baik dengan skor rata-rata 81,6 pada lima aspek, yaitu lafal, intonasi, kosakata, kelancaran, dan ekspresi. Uji *Independent Samples t-Test* menunjukkan  $t_{hitung} = 8,505$  lebih besar dari  $t_{tabel} = 1,697$  pada taraf signifikansi 5% dengan  $df = 30$ . Selain itu, nilai signifikan ( $sig = 0,000 < 0,05$ ). Sehingga,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, metode *role playing* berpengaruh secara signifikan dalam keterampilan berbicara siswa dan dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

**Kata kunci: *role playing*, keterampilan berbicara, Bahasa Indonesia.**